

PROGETTO CONNESSIONI DIGITALI 2024-2027

PREMESSA

“Connessioni Digitali” è un progetto di Save the Children con mira a ridurre la Povertà Educativa Digitale nei contesti più a rischio del nostro paese e dare a tutti i ragazzi e le ragazze gli strumenti indispensabili per costruire la propria cittadinanza digitale grazie al sostegno della scuola e della comunità educante. Nato in risposta alla grave carenza di competenze digitali emersa tra ragazzi e ragazze durante la pandemia Covid-19 ed evidenziata dai [primi studi della Povertà Educativa Digitale](#), l'intervento ha coinvolto nel triennio 2021-2024 99 scuole secondarie di primo grado distribuite su tutto il territorio nazionale. A conclusione del primo ciclo di sperimentazione il progetto proseguirà, a partire da settembre 2024, con un nuovo triennio dedicato ad altre scuole secondarie. Con questa nuova proposta, intendiamo continuare a perseguire i principali obiettivi del progetto aggiornando e ampliando gli strumenti e i percorsi di apprendimento a fronte delle innovazioni in campo digitale, in particolar modo in riferimento al tema dell'intelligenza artificiale.

DESCRIZIONE

Il progetto triennale (2024-2027) prevede il coinvolgimento di 50 scuole secondarie, per un totale di circa 3000 studenti e studentesse e 500 docenti.

Durante il percorso, biennale per ogni scuola, le classi vengono accompagnate nella realizzazione di alcune produzioni di comunicazione digitale (*voci enciclopediche digitali, petizioni online, podcast, digital storytelling, campagne di marketing sociale*) attraverso una serie di attività, che gradualmente permettono la realizzazione della produzione e insieme l'attivazione delle competenze digitali. Per meglio integrarsi al curriculum scolastico, il percorso suggerisce di veicolare attraverso le produzioni, tematiche legate all'insegnamento dell'educazione civica: sarà proprio partendo da questi temi che gli studenti e le studentesse daranno voce ad argomenti più specifici, legati ai propri interessi e al proprio territorio, grazie anche alla collaborazione con enti o esperti esterni. Attraverso la sperimentazione, gli studenti e le studentesse impareranno quindi ad utilizzare gli strumenti tecnologici, e, soprattutto, ad utilizzare risorse e strumenti digitali con consapevolezza, creatività e protagonismo.

Il progetto prevede un percorso di formazione e supporto per tutti i docenti delle scuole coinvolte, una piattaforma digitale dedicata in cui sono disponibili le risorse educative e gli strumenti di valutazione e certificazione delle competenze digitali, la strumentazione tecnologica utile a realizzare il percorso e l'allestimento di una *newsroom*: un'aula-ambiente di apprendimento dove le classi possono lavorare in gruppo alla realizzazione e condivisione delle produzioni di comunicazione digitale, come vere e proprie redazioni.

Il percorso didattico viene monitorato e valutato attraverso specifici strumenti di valutazione e valorizzato in una restituzione finale per ogni partecipante: una certificazione delle competenze digitali.



OBIETTIVI

Obiettivi Generali

1. Ridotti i tassi di dispersione scolastica.
2. Ridotta la Povertà Educativa Digitale di ragazzi/e che vivono in contesti deprivati.
3. Aumentato il numero di ragazze che scelgono indirizzi scolastici ad orientamento scientifico.

Obiettivo specifico

I ragazzi e le ragazze, di età compresa tra i 12 e i 14 anni, che vivono in alcuni dei contesti più deprivati del paese e che partecipano al progetto, utilizzano le tecnologie digitali in modo competente e responsabile.

Obiettivi Intermedi

1. Migliorate le competenze digitali di base dei ragazzi e delle ragazze di età compresa tra i 12 e i 14 anni che partecipano al progetto.
2. Migliorate le competenze dei docenti nella progettazione e la realizzazione di percorsi didattici per il miglioramento delle competenze digitali di base.
3. Rafforzate le collaborazioni tra scuola ed extra-scuola nei contesti di riferimento.

ATTIVITÀ

Attività principali per le scuole che avvieranno il percorso da settembre 2024:

Per l'obiettivo intermedio 1 "Migliorate le competenze digitali di base dei ragazzi e delle ragazze di età compresa tra i 12 e i 14 anni che partecipano al progetto":

- **A1.1 Integrazione e aggiornamento della proposta educativa e degli strumenti di valutazione e certificazione delle competenze digitali con elementi di innovazione (Intelligenza Artificiale)**
Integrazione con il tema dell'Intelligenza Artificiale del curriculum scolastico che include: percorsi e risorse didattiche, metodi e strumenti di apprendimento, sistema di monitoraggio e valutazione delle competenze digitali, sistema di certificazione delle competenze digitali acquisite.
(attività preparatoria a cura di Save the Children, ente per la supervisione scientifica e partner)
- **A1.2 Integrazione e implementazione in itinere della piattaforma di progetto per docenti e studenti/esse**
Integrazione della piattaforma digitale di progetto contenente percorsi didattici per accompagnare docenti e studenti/esse nella realizzazione del percorso (schede didattiche docenti, schede e-tivity ed EAS, video e tutorial tecnici), strumenti per la valutazione e la certificazione delle competenze digitali.
(attività a cura di Save the Children, nel periodo settembre 2024- giugno 2027)
- **A1.3 Fornitura della strumentazione tecnologica e allestimento delle newsroom**



Fornitura, a tutte le scuole partecipanti, della strumentazione tecnologica utile a svolgere le attività proposte dal progetto. Definizione delle modalità e della logistica per l'adattamento della newsroom, sulla base della disponibilità delle scuole e degli spazi esistenti.
(Attività a cura di Save the Children e fornitore, nel periodo ottobre 2024- giugno 2025)

- **A1.4 Realizzazione del percorso educativo**

Sulla base della formazione, realizzazione del percorso didattico in aula da parte dei/delle docenti, con il supporto di una piattaforma online dedicata e il sostegno del/della formatore/trice. Il percorso educativo è pensato per essere svolto in 30h (min 30h max 33h) per ciascun anno scolastico di partecipazione, da parte di ogni classe.
(Attività a cura delle scuole e del partner, nel periodo novembre 2024 - giugno 2026)

Per l'obiettivo intermedio 2 "Migliorate le competenze dei docenti nella progettazione e la realizzazione di percorsi didattici per il miglioramento delle competenze digitali di base.":

- **A 2.1 Formazione e sostegno ai docenti**

Formazione dei/delle docenti delle classi coinvolte sul percorso didattico e utilizzo della piattaforma digitale alla base del percorso; per ogni scuola parteciperanno alla formazione i/le docenti impegnati nell'insegnamento dell'educazione civica delle tre classi coinvolte. Per ogni scuola partecipante il progetto mette a disposizione per il primo anno scolastico un totale di 20h di formazione e 27h di tutoraggio in itinere per ogni scuola, così suddivise:

- Formazione, strutturata in fase iniziale con un ciclo di webinar a carattere nazionale (8h) e con un supporto in presenza per micro-progettare le attività da svolgere in classe (9h a scuola), mentre in itinere è previsto un ulteriore momento formativo a metà percorso (3h a scuola).
- Tutoraggio in itinere: co-conduzione dei laboratori (avvio, produzione e valutazione finale, 9h a classe) e sostegno al bisogno per qualsiasi esigenza educativa relativa al percorso (ad esempio: aggiornamento della microprogettazione, riunioni di monitoraggio, ecc.).

Per il secondo anno scolastico di partecipazione al percorso, il monte ore per le attività di formazione e tutoraggio potrà subire leggere variazioni che verranno anticipatamente condivise con le scuole.

(Attività a cura di Save the Children e partner, nel periodo settembre 2024 - giugno 2026)

Per l'obiettivo intermedio 3 "Rafforzate le collaborazioni tra scuola ed extra-scuola nei contesti di riferimento":

- **A3.1 Valorizzazione e sostenibilità delle newsroom**

Per ogni classe partecipante, si prevede un momento annuale (1h/classe) per la valorizzazione del percorso e del lavoro delle redazioni (newsroom). A titolo esemplificativo, questo potrà declinarsi in:

- coinvolgimento di associazioni, istituzioni pubbliche locali e altre realtà del territorio che possono intervenire sia per contribuire all'elaborazione dei prodotti comunicativi sia come interlocutori privilegiati del lavoro svolto dai/dalle ragazzi/e.



- attività peer in cui i/le ragazzi/e presenteranno le produzioni realizzate alle altre classi della scuola;

(Attività a cura delle scuole in collaborazione con il partner, nel periodo novembre 2024 - giugno 2026)

- **A3.2 La newsroom si apre al territorio**

Saranno proposte alle scuole coinvolte delle opportunità di collaborazione con volontari di enti e associazioni locali per l'approfondimento di tematiche legate al percorso e rivolte a studenti e studentesse, docenti e/o genitori.

(Attività a cura di Save the Children, realizzata nel periodo novembre 2024 - giugno 2026)

- **A3.3 Masterclass itineranti**

Nell'arco del biennio di partecipazione, sarà proposta una masterclass (4h) tenuta da esperti esterni che potrà coinvolgere studenti e studentesse di più scuole.

(Attività a cura di Save the Children, realizzata nel periodo novembre 2024- giugno 2026)

Trasversalmente:

- **A.0.1. Coordinamento e monitoraggio**

Save the Children assicura la gestione delle attività previste, coinvolgendo i Partner e i fornitori al fine di realizzare il progetto migliorando l'efficacia e la sua sostenibilità. Da un lato pianifica e coordina le attività con la ripartizione delle responsabilità tra i diversi Partner e dall'altro monitora le stesse durante la fase di realizzazione. A tal fine, il progetto prevede la definizione di un rigoroso piano di monitoraggio in grado di comprendere i livelli di allineamento/disallineamento tra il quanto previsto in sede di progettazione e definizione di obiettivi e target quantitativi e l'effettiva implementazione.

(Attività a cura di Save the Children, realizzata nel periodo settembre 2024- luglio 2026)

- **A.0.1. Valutazione**

Trattandosi di un intervento che possiede una dimensione fortemente innovativa, sia nelle modalità attuative che nella scelta del bisogno da affrontare, il framework valutativo contribuirà alla produzione di evidenze sull'efficacia, sostenibilità e replicabilità delle azioni poste in essere.

(Attività a cura di Save the Children e dell'Ente per la supervisione scientifica, realizzata nel periodo settembre 2024- luglio 2026)

TARGET

Nel triennio si prevede il coinvolgimento diretto e continuativo di circa **3000 studenti e studentesse e 500 docenti**.

CONTESTI DI INTERVENTO

Scuole secondarie di I grado in 5 regioni: **Lombardia, Piemonte, Lazio, Campania, Sicilia**



Save the Children

La Newsroom come spazio e mezzo di apprendimento

Il percorso educativo proposto da Connessioni Digitali trasforma le classi coinvolte in vere e proprie "redazioni", dedicate alla realizzazione dei diversi prodotti di comunicazione digitale: voci enciclopediche digitali, petizioni online, podcast, digital storytelling, campagne di marketing sociale. Nasce da qui l'idea della *newsroom*: un'aula-ambiente di apprendimento, allestito all'interno della scuola con un set di arredi mobili e fissi utili ad accogliere le classi durante le progettazioni.

Un contesto educativo che riproduca il funzionamento di una «newsroom» cross-mediale consente, quindi, di:

1. ingaggiare i/le ragazzi/e su temi attuali; quelli specifici dell'educazione civica ma anche l'impatto e la fruizione della comunicazione, creando uno spazio dedicato;
2. far ricoprire - a rotazione - ai/alle ragazzi/e diversi ruoli nel tempo (redattore, grafico, editor, coordinatore, social media manager, assistente di redazione, ecc.), per apprendere e sperimentare diverse competenze, modalità di organizzazione e collaborazione, e tecnologie;
3. stimolare e valutare il percorso dei/delle ragazzi/e attraverso meccaniche di gamification e lavoro di gruppo;
4. esplorare il territorio esterno alla scuola («street journalism») e accogliere esperti e realtà extra scolastiche;
5. creare un collegamento con le altre scuole partecipanti al progetto per occasioni di scambio.



La cornice teorica di riferimento: la povertà educativa digitale

Save the Children definisce la povertà educativa digitale come “privazione delle opportunità per apprendere, ma anche sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l’utilizzo responsabile, critico e creativo degli strumenti digitali.” e individua quattro aree di competenza sulle quali è necessario intervenire, per contrastarne gli effetti negativi sulla vita di bambini/e e adolescenti:

6. *Competenze per Comprendere*: alfabetizzazione digitale di base, conoscenza degli strumenti e delle applicazioni digitali, delle loro caratteristiche e funzionalità.
2. *Competenze per Essere*: capacità di costruirsi un’identità digitale esercitando libertà di pensiero e spirito critico. Consapevolezza del limite tra spazio pubblico e privato e delle conseguenze delle proprie azioni digitali nei confronti di sé stessi e del proprio benessere.
3. *Competenze per vivere insieme*: capacità di rapportarsi e collaborare nel mondo digitale rispettando la diversità delle identità, degli stili di vita e delle culture altrui. Consapevolezza del limite tra spazio pubblico e privato e delle conseguenze delle proprie azioni digitali sia nei confronti di sé stessi che degli altri.
4. *Competenze per condurre una vita autonoma*: possibilità di divenire agenti di un cambiamento attraverso la partecipazione e l’attivismo digitale.

In questa prospettiva, va ripensato e aggiornato anche il concetto di Digital Divide. Oggi, la disparità di accesso o la difficoltà di utilizzo non possono più limitarsi al significato originario di trent’anni fa, che pure resta attuale, come ha evidenziato l’emergenza Covid-19. Garantire l’accessibilità a tecnologie performative e a infrastrutture connettive adeguate, resta una condizione necessaria, ma non più sufficiente. Il vero divario digitale, in termini sociali e culturali, va oggi pensato più in termini qualitativi che non quantitativi. Il maggiore uso del digitale non si traduce automaticamente in maggiore accesso alle informazioni e alle risorse presenti nel web o alla capacità di modulare le proprie attività online in modo efficace e strategico per articolare il proprio modo di relazionarsi o per raggiungere i propri obiettivi comunicativi. Viceversa, può essere un indicatore di alcuni elementi di povertà culturale, che talvolta denotano minore accesso ad altre opportunità relazionali o di apprendimento, sia online che offline.

